

GAME FACILITY

Patent number: JP2000229181

Publication date: 2000-08-22

Inventor: IKEZAWA MAMORU; SASAKI HIROSHI; MIHASHI NORIHIKO; KUDO TAKIJI; HORIKOSHI KAZUO

Applicant: NAMCO LTD

Classification:

- international: A63G31/00; A63F13/00;
G03B17/53; H04N5/76; H04N7/18

- european:

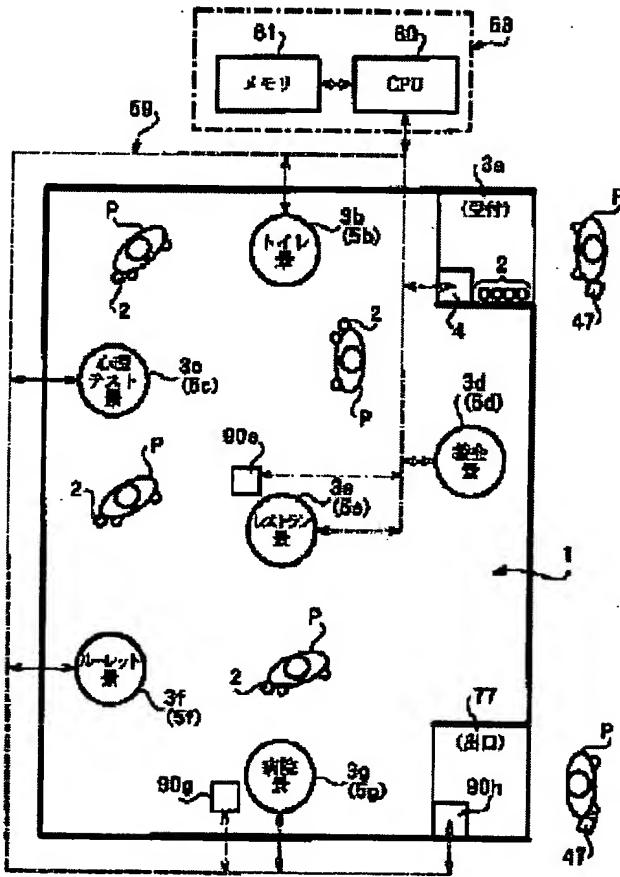
Application number: JP19990032020 19990209

Priority number(s):

Abstract of JP2000229181

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide game facilities capable of providing a larger amount of pleasure for players in relation to games to be played in the game facilities.

SOLUTION: These game facilities comprise a reception stage 3a provided with a camera to pick up the images of players P, memory 61 to store the images picked up by the camera in relation to ID information, and print output devices 90e, 90g, and 90h arranged at locations different from that of the CCD camera and provided with printed matter discharging parts. In this case, when ID information is inputted at the print output devices 90e, 90g, and 90h, the images of the players P stored in the memory 61 are printed into printed matter and paid off to the players P from the printed matter discharging parts. As the image pickup location is



separated from the locations for discharging printed matter, there is no need for the execution of image pickup by a camera which interferes with the flow of a game during the game.

Data supplied from the *esp@cenet* database - Patent Abstracts of Japan

(51)Int.Cl.
 A 63 G 31/00
 A 63 F 13/00
 G 03 B 17/53
 H 04 N 5/76
 7/18

識別記号

F I
 A 63 G 31/00
 A 63 F 9/22
 G 03 B 17/53
 H 04 N 5/76
 7/18

テマコト[®](参考)
 2 C 001
 H 2 H 104
 5 C 052
 Z 5 C 054
 U 9 A 001

審査請求 未請求 請求項の数4 O L (全16頁)

(21)出願番号 特願平11-32020

(22)出願日 平成11年2月9日(1999.2.9)

(71)出願人 000134855

株式会社ナムコ
東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72)発明者 池沢 守

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

(72)発明者 佐々木 洋

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

(74)代理人 100093953

弁理士 横川 邦明

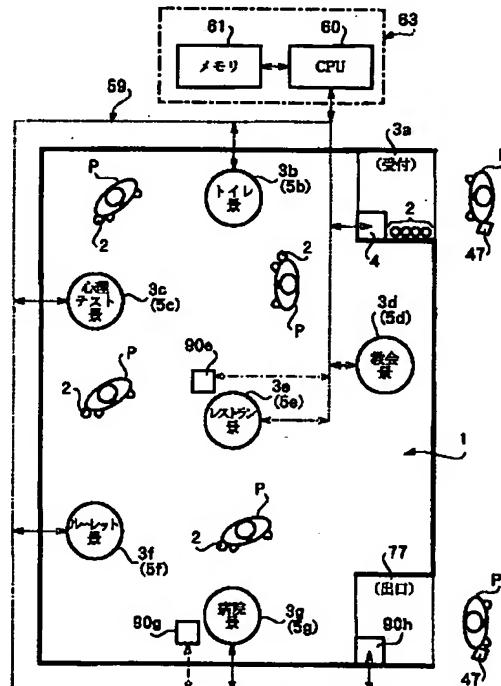
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊戯施設

(57)【要約】

【課題】 遊戯施設で行われる遊戯に関連して遊戯者に、より多大な楽しさを与えることができる遊戯施設を提供する。

【解決手段】 遊戯者Pを撮影するカメラを備えた受付ステージ3aと、カメラによって撮影した像をID情報に関連させて記憶するメモリ61と、CCDカメラと別の場所に配設されていてプリント物排出部を備えたプリント出力装置90e、90g、90hとを有する遊戯施設である。プリント出力装置90e、90g、90hでID情報が入力されると、メモリ61に記憶された遊戯者Pの像をプリント物にプリントしてプリント物排出部から遊戯者Pへ払い出す。撮影場所とプリント物の排出場所とが離れているので、遊戯の流れを邪魔するカメラ撮影を遊戯中に行わなくて済む。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊戯者に関する像を撮影する撮影手段と、その撮影手段によって撮影した像をID情報に関連させて記憶するメモリと、プリント物排出部が前記撮影手段と別の場所に配設されたプリント手段と、そのプリント手段の動作を制御する制御手段とを有し、その制御手段は前記ID情報が入力されたときに前記メモリに記憶された遊戯者に関する像をプリント物にプリントして前記プリント物排出部から排出することを特徴とする遊戯施設。

【請求項2】 請求項1において、前記プリント物排出部は異なる複数の場所に配設されることを特徴とする遊戯施設。

【請求項3】 請求項2において、複数のプリント物排出部は、それぞれ異なった絵柄を持っており、プリント物には、前記遊戯者に関する像と共に前記絵柄がプリントされることを特徴とする遊戯施設。

【請求項4】 請求項1から請求項3の少なくともいずれか1つにおいて、前記制御手段は、プレイヤに関する像に加えて遊戯結果もプリントするように前記プリント手段を制御することを特徴とする遊戯施設。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、テーマパーク等に設置される遊戯施設に関する。

【0002】

【従来の技術】 上記のような遊戯施設において、1つ又は複数の遊戯を遊戯者に提供し、それらの遊戯が終了した後に遊戯結果をプリント物として遊戯者に払い出すようにしたものが知られている。しかしながらこの従来の遊戯施設においては、プリント物にプリントされる内容が遊戯結果だけであったので、遊戯を楽しむことに関して十分な効果が得られなかった。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 本発明は、上記の問題点に鑑みて成されたものであって、遊戯施設で行われる遊戯に関連して遊戯者に、より多大な楽しさを与えることができる遊戯施設を提供することを目的とする。

【0004】

【課題を解決するための手段】 (1) 上記の目的を達成するため、本発明に係る遊戯施設は、遊戯者に関する像を撮影する撮影手段と、その撮影手段によって撮影した像をID情報に関連させて記憶するメモリと、プリント物排出部が前記撮影手段と別の場所に配設されたプリント手段と、そのプリント手段の動作を制御する制御手段とを有し、その制御手段は前記ID情報が入力されたときに前記メモリに記憶された遊戯者に関する像をプリント物にプリントして前記プリント物排出部から排出す

ることを特徴とする。

【0005】 ここで、「遊戯者に関する像」としては、例えば、遊戯者の顔、その他の遊戯者の身体の一部、遊戯者の全身、遊戯者を連想させる任意の像等が考えられる。また、「撮影手段」としては、例えばビデオカメラ、CCD (Charge Coupled Device) カメラ、その他任意の撮影機器が考えられる。また、「ID (Identification) 情報」としては、キーボード等を介して入力される数字、文字等から成るパスワードや、磁気カード等といった記憶媒体に記憶された識別情報等が考えられる。

【0006】 また、「メモリ」とは情報を記憶できる媒体のことであって、その構造は特定のものに限定されるものではなく、例えば、半導体メモリ、ハードディスク等が考えられる。また、「プリント手段」も任意の構造によって構成できる。多くの場合は1つのプリント手段に1つのプリント物排出部が設けられることになるが、場合によっては1つのプリント手段に複数のプリント物排出部が設けられ、それらの排出部が互いに異なる場所に配設されるという構成も考えられる。

【0007】 本発明に係る遊戯施設によれば、遊戯者に関する像を撮影手段によって予め撮影してそれをメモリに記憶しておき、遊戯最中の適宜のタイミング又は遊戯終了後の適宜のタイミングで遊戯者本人に関する像を選択的に読み出してプリント物上にプリントできる。この結果、遊戯者は遊戯結果以外に遊戯者本人に関する像をプリント物として得ることができるので、遊戯の楽しさをさらに一層増大させることができる。

【0008】 ところで、遊戯者本人に関する像をプリント物として得るためのプリント装置として、いわゆる「アリクラ」等と称される装置が知られている。しかしながらこのプリント装置は、遊戯者の顔等を撮影したその撮影場所でプリント物を直ぐに排出するように構成されており、撮影場所とプリント物排出部とが互いに別の場所に設置されるという構造にはなっていない。

【0009】 上記のような従来のプリント装置を遊戯施設の適所に設置しておいて遊戯者にプリント物を払い出すことも考えられるが、その場合には、遊戯者が必ずプリント物排出部の前に立って撮影を行わなければならず、そのような作業が遊戯の流れの邪魔になることが考えられ、さらに、遊戯施設の中に撮影場所や撮影機器を設置することがコスト低減及び省スペース化の妨げになることも考えられる。

【0010】 これに対し本発明の遊戯施設では、プリント物の払い出し機構を遊戯施設の中に組み込む場合でも、撮影場所とプリント物の排出場所とをそれぞれ適宜の場所に選定することにより、遊戯の流れを邪魔することなく、しかも遊戯施設のコスト低減及び省スペース化を達成できる。

【0011】 (2) 上記構成の遊戯施設において、前

記プリント物排出部は異なる複数の場所に配設することができる。こうすれば、1ヶ所又は少ないヶ所で撮影した像を色々な場所においてプリント物として遊戯者に払い出すことができ、より一層の楽しさを遊戯者に提供できる。特に、複数のプリント物排出部のそれぞれに撮影スペース及び撮影機器を用意しておく必要が無くなるので、遊戯施設のコスト低減及び省スペース化をより一層確実なものとできる。

【0012】(3) 遊戯者に関する像をプリントする際には、その背景や装飾として絵柄を附加的にプリントすることが多い。上記(2)に記載した構成のように、プリント物排出部を複数ヶ所に設置する場合に、それら個々の場所において上記のような絵柄をプリントするときには、複数のプリント物排出部から排出されるプリント物には個々のプリント物排出部に固有の絵柄がプリントされることが望ましい。

【0013】(4) 以上の構成の遊戯施設において、制御手段は、遊戯者に関する像に加えて遊戯結果もプリントするようにプリント手段を制御することが望ましい。こうすれば、遊戯結果と遊戯者に関する像を合成して遊戯者に提供できるので、それらを単独でプリントする場合に比べて、より一層の楽しさを遊戯者に与えることができる。

【0014】

【発明の実施の形態】図1は、本発明に係る遊戯施設の一実施形態を示している。この遊戯施設は、遊戯者Pが移動するための領域である遊戯者移動領域1と、遊戯者Pが携帯すると共にデータを記憶するために用いられる携帯情報記憶手段としての携帯ユニット2と、遊戯者移動領域1内の各所に設置された複数のデータ入力ステージ3a～3gとを有する。

【0015】携帯ユニット2は、図2に示すように、後述する遊戯内容に登場するキャラクタである鳥を連想させるために、帽子をかぶった卵の底部から鳥の足が突き出している形態を模倣して作製されている。この携帯ユニット2の前面には、遊戯内容の状態を表示するための状態表示用LED (Light Emitting Diode) 22が設けられる。

【0016】また、携帯ユニット2の頂面2aには、図3に示すように、数値表示を行うための数値表示LED 6と、遊戯内容に登場するキャラクタの性格を表示するための性格LED群7と、そして後述する「お世話」の種類を表示するためのお世話LED群8とが設けられる。

【0017】性格LED群7の中には、愛情用LED 12、エロス用LED 13、健康用LED 14、グルメ用LED 16、趣味用LED 17等といった各種の性格を表示するためのLEDが設けられる。また、お世話LED群8の中には、食事用LED 18、トイレ用LED 19及び病気用LED 21といった各種のお世話形態を表

示するためのLEDが設けられる。

【0018】図2に模式的に示すように携帯ユニット2の内部には、制御回路29、スピーカ31、振動器32及び赤外線受発光装置33が配設される。制御回路29は、図4に示すように、CPU (Central Processing Unit: 中央処理装置) 23、メモリ24、そして入出力インターフェース26を含んで構成される。また、携帯ユニット2の内部の適所には、各機器に電力を供給するためのバッテリー27が収納される。符号28は、バッテリー27と電力供給源、例えば商用電源とをつなぐために携帯ユニット2の適所に外部へ露出するように設けられるコネクタを示している。

【0019】メモリ24は、ROM (Read Only Memory)、RAM (Random Access Memory) 等といった半導体メモリや、ハードディスク等といった外部メモリ、その他任意のメモリによって構成できる。CPU 23は、メモリ24内に格納されたプログラムに従って演算を行うが、本実施形態ではメモリ24内には遊戯内容の全体を実現するためのメインプログラムは入っていない。そのようなメインプログラムは携帯ユニット2とは別に用意される遊戯側制御装置(後述する)の内部に格納される。携帯ユニット2内のメモリ24内には、携帯ユニット2を上記の遊戯側制御装置に対する端末機として機能させるためのプログラムが格納される。

【0020】既述したスピーカ31、振動器32、状態LED 22、性格LED群7、お世話LED群8、数値表示LED 6及び赤外線受発光装置33の各種機器は、入出力インターフェース26を通してCPU 23に接続され、そのCPU 23からの指令に基づいてそれぞれの動作を行う。

【0021】図1に戻って、データ入力ステージ3aは受付ステージであって、その中に受付装置4が配設される。この受付装置4は、無線又は有線の通信線59を介して遊戯側制御装置63に接続され、その制御装置63に対する端末機として機能する。遊戯側制御装置63は遊戯側CPU 60及び遊戯側メモリ61を有する。

【0022】受付装置4は、図5に示すように、CPU 36、メモリ37及び入出力インターフェース38を含んで構成される制御回路39を有する。この制御回路39は、撮影手段としてのCCD (Charge Coupled Device) カメラ41、同意確認用のスイッチを含む入力装置42、読み取り装置43、そして赤外線受発光装置44の各機器の動作を制御する。また、受付装置4の適所には、赤外線受発光装置44に対して信号を授受できる位置に携帯ユニット2を置くための支持台46が配設される。

【0023】読み取り装置43は、遊戯者Pが持参する記録媒体、例えば磁気カード47に記憶されたデータを読み取るための読み取り手段として作用する。また、必要に応じて適宜のデータをその磁気カード47に書き込むこ

とができる。磁気カード47には遊戯に関する種々のデータを記憶させることができるが、本実施形態では、遊戯開始日、遊戯回数並びに遊戯結果としての鳥キャラクタの名前及び年齢等が記憶されるものとする。また、赤外線受発光装置44は、支持台46上に置かれた携帯ユニット2に対して所定内容のデータを含む赤外線信号を送信し、さらに、携帯ユニット2から発信される所定内容のデータを含む赤外線信号を受信する。

【0024】図1の遊戯側制御装置63に含まれる遊戯側メモリ61には、遊戯内容を演算するためのメインプログラムが格納されるメインメモリ領域及び遊戯内容の演算によって得られる遊戯結果が当該遊戯者のID (Identification) に対応して記憶される遊戯結果記憶領域の各領域が含まれる。ここで用いられるIDは、個々の携帯ユニット2を識別するためにそれらの携帯ユニット2に割り振られるパスワードとする。遊戯側CPU60は、メモリ61内に記憶された遊戯結果に基づいて遊戯内容の演算を開始することができる。

【0025】図1において、データ入力ステージ3bは「トイレ景」と呼ばれるステージであって、例えば、そのステージ内に図6に示すような入力装置5bが配設される。この入力装置5bは、ドア48bの奥側に設けられた携帯ユニット格納室49bの近くに配設された赤外線受発光装置51bと、「使用中」の文字が書かれたランプ52bと、スピーカ55bと、液晶ディスプレイ53bと、その液晶ディスプレイ53bと重なり合うようにその表面に配設された窓枠造形54bと、そしてトイレの便器に水を流す際に操作される紐を模した紐56とを有する。

【0026】入力装置5bは、上記の各機器の動作を制御するための制御装置58bを有しており、その制御装置58bは、例えばCPUを含むコンピュータによって構成できる。窓枠造形54bの中央部分には、アクリル樹脂製の半透明部材57が設けられる。これは、外部から内部を見え難くするための、いわゆるすりガラスを模倣するものであって、トイレとしての雰囲気を出すための演出である。

【0027】紐56からの操作信号及び赤外線受発光装置51bからの受信信号は制御装置58bに伝送される。また、液晶ディスプレイ53b、ランプ52b及びスピーカ55bは制御装置58bからの指令に従って動作する。また、赤外線受発光装置51bは必要に応じて制御装置58bから伝送される信号を発信する。

【0028】遊戯者がドア48bを開けて携帯ユニット格納室49bの中に携帯ユニット2を入れると、携帯ユニット2のメモリ24(図4参照)の中に記憶されているデータが赤外線受発光装置33によって外部へ発信され、その発信信号が図6の赤外線受発光装置51bによって受信され、その受信データが制御装置58bに伝送される。制御装置58bは図1において通信線59を介して遊戯側制御装置63のCPU60に接続されており、制御装置58bによって受信された携帯ユニット側のデータは必要に応じて遊戯側CPU60へ伝送される。

して遊戯側CPU60に接続される。

【0029】遊戯側CPU60に付属する遊戯側メモリ61には、本実施形態に係る遊戯施設によって実行される遊戯内容、本実施形態の場合は鳥の育成シミュレーションを実現するためのメインプログラムが格納されており、従って遊戯側CPU60は、制御装置58bから伝送されるデータ、すなわち携帯ユニット2に記憶されたデータに基づいて遊戯内容、すなわち育成シミュレーション内容を演算し、その結果を制御装置58bへ返送する。

【0030】制御装置58bは、その返信データに基づいて液晶ディスプレイ53b、スピーカ55b等といった入力装置5b内の各種機器を駆動する。例えば、図6では、携帯ユニット格納室49b内に収納された携帯ユニット2に記憶されたデータに従って液晶ディスプレイ53bの表示面上にキャラクタとしての鳥の映像64aが映し出された状態を示している。またこのとき、液晶ディスプレイ53bの下欄表示部66bに鳥の育成状態を示す文言を表示することもできる。

【0031】図1において、データ入力ステージ3cは「心理テスト景」と呼ばれるステージであって、例えば、そのステージ内に図7に示すような入力装置5cが配設される。この入力装置5cは、ドア48cの奥側に設けられた携帯ユニット格納室49cと、その携帯ユニット格納室49cの近くに配設された赤外線受発光装置51cと、液晶ディスプレイ53cと、スピーカ55cと、複数(本実施形態では3個)の選択スイッチ62cとを有する。

【0032】入力装置5cは、上記の各機器の動作を制御するための制御装置58cを有しており、その制御装置58cは、例えばCPUを含むコンピュータによって構成される。選択スイッチ62cからの選択信号及び赤外線受発光装置51cからの受信信号は制御装置58cに伝送される。また、液晶ディスプレイ53c及びスピーカ55cは制御装置58cからの指令に従って動作する。また、赤外線受発光装置51cは必要に応じて制御装置58cから伝送される信号を発信する。

【0033】遊戯者がドア48cを開けて携帯ユニット格納室49cの中に携帯ユニット2を入れると、携帯ユニット2のメモリ24(図4参照)の中に記憶されているデータが赤外線受発光装置33によって外部へ発信され、その発信信号が図7の赤外線受発光装置51cによって受信され、その受信データが制御装置58cに伝送される。制御装置58cは図1において通信線59を介して遊戯側制御装置63のCPU60に接続されており、制御装置58cによって受信された携帯ユニット側のデータは必要に応じて遊戯側CPU60へ伝送される。

【0034】本入力装置5cでは、制御装置58cによって実行されるプログラム又は遊戯側CPU60によっ

て実行されるプログラムに従って液晶ディスプレイ53c及び/又はスピーカ55cから心理テストのための質問が出され、遊戯者はそれに答えて3個の選択スイッチ62のいずれかを選択して押圧操作する。この選択信号は遊戯側CPU60によって育成シミュレーションを演算する際のデータとして用いられる。

【0035】図1において、データ入力ステージ3dは「教会景」と呼ばれるステージであって、例えばそのステージ内に、図8に示すような教会の建物を模して形成された入力装置5dが配設される。この入力装置5dは、ドア48dの奥側に設けられた携帯ユニット格納室49dと、その携帯ユニット格納室49dの近くに配設された赤外線受発光装置51dと、液晶ディスプレイ53dと、その液晶ディスプレイ53dと重なり合うようにその表面上に配設された窓枠造形54dとを有する。

【0036】入力装置5dは、上記の各機器の動作を制御するための制御装置58dを有しており、その制御装置58dは、例えばCPUを含むコンピュータによって構成される。赤外線受発光装置51dからの受信信号は制御装置58dに伝送される。また、液晶ディスプレイ53dは制御装置58dからの指令に従って動作する。また、赤外線受発光装置51dは必要に応じて制御装置58dから伝送される信号を発信する。

【0037】遊戯者がドア48dを開けて携帯ユニット格納室49dの中に携帯ユニット2を入れると、携帯ユニット2のメモリ24(図4参照)の中に記憶されているデータが赤外線受発光装置33によって外部へ発信され、その発信信号が図8の赤外線受発光装置51dによって受信され、その受信データが制御装置58dに伝送される。制御装置58dは図1において通信線59を介して遊戯側CPU60に接続される。

【0038】遊戯側CPU60は、制御装置58dから伝送されるデータ、すなわち携帯ユニット2に記憶されたデータに基づいて育成シミュレーションの内容を演算し、その結果を制御装置58dへ返送する。制御装置58dはその返信データに基づいて液晶ディスプレイ53d等といった入力装置5d内の各機器を駆動する。

【0039】図1において、データ入力ステージ3eは「レストラン景」と呼ばれるステージであって、例えばそのステージ内に、図9に示すようなレストランの風景を模して形成された入力装置5eが配設される。この入力装置5eは、ドア48eの奥側に設けられた携帯ユニット格納室49eと、その携帯ユニット格納室49eの近くに配設された赤外線受発光装置51eと、「レストラン」の文字が書かれたランプ52eと、スピーカ55eと、液晶ディスプレイ53eと、その液晶ディスプレイ53eと重なり合うようにその表面上に配設された窓枠造形54eと、そして複数(本実施形態では3個)の選択ボタン67とを有する。

【0040】本入力装置5eは、上記の各機器の動作を

制御するための制御装置58eを有しており、その制御装置58eは、例えばCPUを含むコンピュータによって構成できる。選択ボタン67からの選択信号及び赤外線受発光装置51eからの受信信号は制御装置58eに伝送される。また、液晶ディスプレイ53e、ランプ52e及びスピーカ55eは制御装置58eからの指令に従って動作する。また、赤外線受発光装置51eは必要に応じて制御装置58eから伝送される信号を携帯ユニット2へ向けて発信する。

【0041】遊戯者がドア48eを開けて携帯ユニット格納室49eの中に携帯ユニット2を入れると、携帯ユニット2のメモリ24(図4参照)の中に記憶されているデータが赤外線受発光装置33によって外部へ発信され、その発信信号が図9の赤外線受発光装置51eによって受信され、その受信データが制御装置58eに伝送される。制御装置58eは図1において通信線59を介して遊戯側CPU60に接続される。

【0042】遊戯側CPU60は、制御装置58eから伝送されるデータ、すなわち携帯ユニット2に記憶されたデータに基づいて遊戯内容、すなわち育成シミュレーション内容を演算し、その結果を制御装置58eへ返送する。制御装置58eは、その返信データに基づいて液晶ディスプレイ53e、スピーカ55e等といった入力装置5e内の各機器を駆動する。例えば、図9では、携帯ユニット格納室49e内に収納された携帯ユニット2に記憶されたデータに従って液晶ディスプレイ53eの表示面上にキャラクタとしての鳥の映像64b及びレストランの風景が映し出された状態を示している。またこのとき、液晶ディスプレイ53eの下欄表示部66eに鳥の育成状態を示す文言を表示することもできる。

【0043】本実施形態では、図1に示すように、レストラン景3eにプリント出力装置90eが付加的に設けられる。このプリント出力装置90eには、例えば図10に示すように、筐体91に取り付けられた映像表示手段としての液晶ディスプレイ92と、選択・キャンセルボタン93及び決定ボタン94を備えた入力装置95と、テンキーによって構成された入力装置96と、コイン投入口97を備えたコイン装置98と、そしてプリント物排出部99を備えたプリント手段としてのプリンタ100等といった各種機器が設けられる。これらの機器は、図9に示すレストラン景用の制御装置58eによってそれらの動作が制御される。なお、プリント出力装置99に専用の制御装置を設けることもできる。

【0044】図1において、データ入力ステージ3fは「ルーレット景」と呼ばれるステージであって、例えばそのステージ内に、図11に示すようなルーレット型入力装置5fが配設される。この入力装置5fは、筐体68の前面に設けられた携帯ユニット格納室49fと、その携帯ユニット格納室49fの近くに配設された赤外線受発光装置51fと、スピーカ55fと、液晶ディス

レイ53fと、そしてルーレット部69とを有する。【0045】ルーレット部69は、梢円のリング状に形成された選択項目部71と、その選択項目部71の外周部分にリング状に配列された複数の発光部72と、中央部分に配設された映像表示部76とを含んで構成される。映像表示部76は任意の構造の映像表示機器を用いて構成できる。

【0046】本入力装置5fは、上記の各機器の動作を制御するための制御装置58fを有しており、その制御装置58fは、例えばCPUを含むコンピュータによって構成できる。赤外線受発光装置51fからの受信信号は制御装置58fに伝送される。また、液晶ディスプレイ53f及びスピーカ55fは制御装置58fからの指令に従って動作する。また、赤外線受発光装置51fは必要に応じて制御装置58fから伝送される信号を携帯ユニット2へ向けて発信する。さらに、ルーレット部69の選択項目71のうちのいずれを選択するかという制御及び発光部72を選択項目71のまわりで順次に点灯走査移動させるための制御は制御装置58fによって行われる。

【0047】遊戯者が携帯ユニット格納室49fの中に携帯ユニット2を入れると、携帯ユニット2のメモリ24(図4参照)の中に記憶されているデータが赤外線受発光装置33によって外部へ発信され、その発信信号が図11の赤外線受発光装置51fによって受信され、その受信データが制御装置58fに伝送される。制御装置58fは図1において通信線59を介して遊戯側CPU60に接続される。

【0048】遊戯側CPU60は、制御装置58fから伝送されるデータ、すなわち携帯ユニット2に記憶されたデータに基づいて遊戯内容、すなわち育成シミュレーション内容を演算し、その結果を制御装置58fへ返送する。制御装置58fは、その返信データに基づいて液晶ディスプレイ53f、スピーカ55f等といった入力装置5f内の各機器を駆動する。例えば、今現在携帯ユニット2内に記憶されているキャラクタ、すなわち鳥の育成状態が液晶ディスプレイ53fに映し出される。

【0049】また、制御装置58fの演算によって決定されるルーレット選択項目は、遊戯側CPU60へ伝送されて、育成シミュレーションの演算のためのデータとして用いられる。そして、その演算の結果として鳥キャラクタの育成状態に変化が生じたときには、その変化状態が液晶ディスプレイ53fに映像及び/又は文言として表示される。

【0050】図1において、データ入力ステージ3gは「病院景」と呼ばれるステージであって、例えばそのステージ内に、図12に示すような建物を模して形成した入力装置5gが配設される。この入力装置5gは、ドア48gの奥側に設けられた携帯ユニット格納室49gと、その携帯ユニット格納室49gの近くに配設された

赤外線受発光装置51gと、病院を示す十字マークが書かれたランプ52gと、スピーカ55gと、液晶ディスプレイ53gと、その液晶ディスプレイ53gと重なり合うようにその表面に配設された窓枠造形54gとを有する。

【0051】また、液晶ディスプレイ53gの両脇には遊戯者の腕を挿入することができる程度の大きさの開口73が形成され、それらの開口73の奥側にローラ74が配設される。遊戯者が両腕をそれらの開口73の中に挿入すると手のひらがそれらのローラ74に触れるようになっている。遊戯者が手のひらで鳥の身体をさするような仕草を行うと、その遊戯者の手のひらによってローラ74が回転する。

【0052】本入力装置5gは、上記の各機器の動作を制御するための制御装置58gを有しており、その制御装置58gは、例えばCPUを含むコンピュータによって構成できる。赤外線受発光装置51gからの受信信号は制御装置58gに伝送される。また、液晶ディスプレイ53g、ランプ52g及びスピーカ55gは制御装置58gからの指令に従って動作する。また、赤外線受発光装置51gは必要に応じて制御装置58gから伝送される信号を携帯ユニット2へ向けて発信する。

【0053】遊戯者がドア48gを開けて携帯ユニット格納室49gの中に携帯ユニット2を入れると、携帯ユニット2のメモリ24(図4参照)の中に記憶されているデータが赤外線受発光装置33によって外部へ発信され、その発信信号が図12の赤外線受発光装置51gによって受信され、その受信データが制御装置58gに伝送される。制御装置58gは図1において通信線59を介して遊戯側CPU60に接続される。

【0054】遊戯側CPU60は、制御装置58gから伝送されるデータ、すなわち携帯ユニット2に記憶されたデータに基づいて遊戯内容、すなわち育成シミュレーション内容を演算し、その結果を制御装置58gへ返送する。制御装置58gは、その返信データに基づいて液晶ディスプレイ53g、スピーカ55g等といった入力装置5g内の各機器を駆動する。

【0055】例えば、図12では、携帯ユニット格納室49g内に収納された携帯ユニット2に記憶されたデータに従って液晶ディスプレイ53gの表示面上に、病気になったキャラクタとしての鳥の映像64eが映し出された状態を示している。またこのとき、液晶ディスプレイ53gの上欄表示部66gに鳥の育成状態を示す文言を表示することもできる。

【0056】本実施形態では、図1に示すように、レストラン景3eに付設されたプリント出力装置90eと同様なプリント出力装置90gが病院景3gに付加的に設けられる。このプリント出力装置90gの構造は図10に示したものと同じであるので、その説明は省略する。なお、病院景3gに付設されるプリント出力装置90g

は病院景3g内の各種機器を制御するための制御装置58g(図12)によってその動作が制御される。

【0057】図1において、遊戯移動領域1の適所には、プリント出力装置90hを備えた出口ステージ77が設けられる。このプリント出力装置90hは、無線又は有線の通信線59を介して遊戯側制御装置63に接続され、その制御装置63に対する端末機として機能する。また、このプリント出力装置90hは、図13に示すように、CPU101、メモリ102及び入出力インターフェース103を含んで構成される制御回路104を有する。この制御回路104は、プリント手段としてのプリンタ100、キーボード等といった入力装置109、読書き装置106、そして赤外線受発光装置107の各機器の動作を制御する。また、プリント出力装置90hの適所には、赤外線受発光装置107に対して信号を授受できる位置に携帯ユニット2を置くための支持台108が配設され、さらに、プリンタ100から払い出されるプリント物としての結果用紙79を排出するためのプリント物排出部99が設けられる。

【0058】読書き装置106は、遊戯者Pが持参する磁気カード47に記憶されたデータを読み取ることができ、さらにその磁気カード47へデータを書き込むことができる。また、赤外線受発光装置107は、支持台108上に置かれた携帯ユニット2に対して所定内容のデータを含む赤外線信号を送信し、さらに携帯ユニット2に蓄積されたデータを赤外線通信によって読み取ることができる。

【0059】以下、上記構成より成る遊戯施設に関してその稼動の様子を説明する。まず、図1において、遊戯を行おうとする遊戯者Pが磁気カード47を携帯して受付ステージ3aに入るか、あるいは受付ステージ3aで磁気カード47を受け取る。この遊戯者Pが本遊戯施設を初めて訪れる者である場合は、その磁気カード47には遊戯結果に関するデータは記憶されていない。他方、遊戯者Pが繰り返して本遊戯施設を訪れた場合は、その磁気カード47には前回の遊戯結果、例えば鳥キャラクタの名前、鳥キャラクタの年齢等が記憶されている。

【0060】遊戯者Pはその磁気カード47を受付装置4の所まで持ち運び、図5に示すように、その磁気カード47を読書き装置43に挿入する。また、受付装置4の支持台46の上に携帯ユニット2が遊戯者Pの手によって又は施設管理者の手によって置かれる。このとき、携帯ユニット2にはそれを携帯する遊戯者PのためにIDパスワードが付与される。このIDパスワードは何等かの方法で遊戯者に記憶され、さらに必要に応じて携帯ユニット2のメモリ24(図4)に記憶される。また、遊戯者Pが2回以上繰り返して本遊戯施設を訪れた者である場合には、磁気カード47に既に記憶されている遊戯結果が携帯ユニット2内のメモリ24に伝送されて記憶される。

【0061】その後、受付装置4に備え付けられたCCDカメラ41を用いて遊戯者Pに関する像、例えば顔写真が撮影される。また、必要に応じて、その顔写真が他人に見られることに同意するか否かが質問され、それに同意する場合には、入力装置42の所定キーが操作される。撮影された顔写真データは、遊戯側制御装置63(図1)へ伝送されてその内部の遊戯側メモリ61にIDパスワードに関連して記憶される。

【0062】本実施形態では、遊戯側制御装置63によってキャラクタとしての鳥の育成シミュレーションが演算され、育成される鳥キャラクタは、例えば図14に示すような変化形態を辿って成長するようにプログラミングされる。遊戯者Pが初めて遊戯を行う者である場合には、遊戯側CPU60はメインプログラムに従って鳥の第1期形態(a)を選択して、これをキャラクタの出発形態として設定し、そしてそれを携帯ユニット2のメモリ24(図4)に記憶する。

【0063】なお、本育成シミュレーションでは、所定の遊戯行為を行うごとにハピネスエナジーと称される遊戯加算点が増加又は減少し、そしてハピネスエナジーが所定の点数だけ獲得される毎に鳥キャラクタの年齢が1歳ずつ増えて行くという演算が行われ、さらに年齢が所定の値に到達する毎に鳥キャラクタの形態が図14の(a)→(b)→(c)→(d)→(e)→(f)の順で形態変化するという処理が行われる。図14では(a)～(f)の6段階を図示したが、より多段階の成長形態を設定できることはもちろんである。なお、各成長形態の鳥キャラクタにはそれぞれ固有の名称、例えば「ピロピー」等といった名称が付される。

【0064】以上の受付処理が完了した後、遊戯者Pは個人データが格納された携帯ユニット2を持って遊戯者移動領域1(図1)の中へと進行する。本遊戯施設では、トイレ景3b、心理テスト景3c等といったデータ入力ステージ3b～3gを用いて、例えば以下のようにして遊戯行為が行われる。

【0065】遊戯者Pが携帯ユニット2を持って遊戯をスタートしてから適宜の時間が経過すると、図3に示すお世話LED群8の中の適宜のLED、例えばトイレ用LED19が点灯する。これを見た遊戯者Pは、図1の遊戯施設内において、所定時間内にトイレ景3bを探し出して、その景内に配設された入力装置5b(図6)の携帯ユニット格納室49b内に携帯ユニット2を置かなければならない。

【0066】遊戯者Pがそのように携帯ユニット2を格納室49bに置くと、「使用中」ランプ52bが点灯し、鳥キャラクタ64aが液晶ディスプレイ53bの画面右から登場する。ここで登場する鳥キャラクタの成長形態は、それまでに遊戯者Pが獲得しているハピネスエナジーすなわち年齢に従って図14に示す各種形態の中から適当するものが選ばれる。なお、液晶ディスプレイ

53bの下欄表示部66bには、登場した鳥キャラクタ64aの状態、例えば名称、年齢等が文言によって表示される。

【0067】こうして登場した鳥キャラクタ64aは、メインプログラムに従ってトイレにおける排便の動作を模擬的に行う。その行為が終了し、遊戯者Pによって紐56が操作、すなわち引かれると、水が流れるような音がスピーカ55bから発せられて一連の映像処理が終了する。以上の処理が終了すると、ハピネスエナジーが加算され、それが所定値に達すると年齢が加算され、その年齢が所定値に達すると鳥キャラクタの形態が図14に従って成長する。

【0068】図3のトイレ用LED19が点灯してから所定時間内にトイレ景3bにおける上記の処理が行われないと、遊戯側CPU60(図1)は罰として鳥キャラクタを、例えば図16に示すような病気キャラクタ64eに設定する。そして、図3の病気用LED21を点灯させる。これを見た遊戯者Pは、図1の病院景3gへ行って処理を行わなければならない。

【0069】遊戯者Pが病院景3gへ行って、図12のドア48gを開けて格納室49gの中に携帯ユニット2を置くと、病気キャラクタ64eが液晶ディスプレイ53gの画面に登場する。遊戯者Pが開口73に腕を入れて鳥をさする動作、実際にはローラ74を回転させる動作を所定回数又は所定時間行うと、メインプログラムの手順に従って鳥キャラクタが回復してその形態が図14に示す通常形態に復帰する。場合によっては、ハピネスエナジーすなわち年齢がさらに加算される。

【0070】また、場合によっては、鳥キャラクタが特殊形態、例えば図17の健康鳥64fに変形して、その変種がディスプレイ画面に表示されると共に、図3の健康用LED14が点灯する。このような鳥キャラクタの特殊形態としては、健康鳥の他に、愛情鳥、エロス鳥、グルメ鳥、趣味鳥等といった任意の形態を用意することができ、それぞれに対して愛情LED12、エロスLED13、グルメLED16、そして趣味LED17といった各種LEDが携帯ユニット2に用意される。また、それらの特殊形態のそれぞれに対応するキャラクタ画像が遊戯側制御装置63内又は個々の入力ステージの制御装置内に用意される。

【0071】なお、愛情鳥というのは優しい愛情を感じさせるような鳥キャラクタであり、エロス鳥というのは性的な感情を抱かせるような鳥キャラクタであり、グルメ鳥というのは丸々と太った鳥キャラクタであり、趣味鳥というのは趣味に耽ってばかりいるような形態の鳥キャラクタである。どのようなタイミングでどのような特殊形態を発生させるかということに関しては、遊戯提供者が自由に選定してプログラミングできる。

【0072】遊戯者Pが携帯ユニット2を持って遊戯をスタートしてから、さらに適宜の時間が経過すると、図

3に示すお世話LED群8の中の適宜のLED、例えば食事用LED18が点灯する。これを見た遊戯者Pは、図1の遊戯施設内において所定時間内にレストラン景3eを探し出して、その景内に配設された入力装置5e(図9)の携帯ユニット格納室49e内に携帯ユニット2を置かなければならない。

【0073】遊戯者Pがそのように携帯ユニット2を格納室49e内に置くと、今現在の形態の鳥キャラクタ64bが画面に登場し、さらにメインプログラムに従ってレストラン風景が映し出される。例えば、ウエイター鳥が現れて「いらっしゃいませ、何になさいますか」等といった映像及び音声が発生される。また、3個の選択ボタン67のそれぞれに対応させて異なった食事メニューが指定される。

【0074】遊戯者Pは、いずれかの選択ボタン67を押して希望する食事メニューを選択する。すると、メインプログラムに従って鳥キャラクタに年齢が加算され、必要に応じて鳥キャラクタの成長形態が変化する。また、食べ過ぎを表示するために横画面表示を拡大して鳥キャラクタを太らせて表示することができ、あるいは、適時に食事を与えない場合には横画面表示を縮小して鳥キャラクタを痩せて表示することもできる。

【0075】図3の食事用LED18が点灯してから所定時間内にレストラン景3eにおける上記の処理が行われないと、上記したトイレ景3bの場合と同様にして、遊戯側CPU60は罰として鳥キャラクタを、例えば図16に示すような病気キャラクタ64eに設定する。このことに関する後処理は既に説明した処理と同じであるので、説明は省略する。

【0076】遊戯側CPU60は、メインプログラムに従って任意のタイミングで図15に示すような鳥キャラクタの変種形態64dを発生させることができる。この変種形態はそれ以降の遊戯の続行ができなくなることを意味するものである。携帯ユニット2にはディスプレイが用意されていないので、遊戯者Pはこの変種形態64dが発生したとしてもその発生時点にはそのことに気付かない。

【0077】変種が発生したことに気付かない遊戯者Pが、次回の遊戯行為のために偶然に、データ入力ステージ3b～3gのいずれかの携帯ユニット格納室49b～49gの中へ携帯ユニット2を置くと、当該データ入力ステージのディスプレイの画面にいきなり変種形態64d(図15)が登場して遊戯者Pが驚く。これを見た遊戯者Pは、図1の教会景3dに行って所定の処理を行わなければならない。

【0078】遊戯者Pが、図8に示す教会景入力装置5dのドア48dを開いて、格納室49d内に携帯ユニット2を置くと、液晶ディスプレイ53dの画面に変種形態の鳥キャラクタ64d(図15)が登場する。遊戯者Pがスイッチを押したり、あるいは適宜の言葉を発する

と、変種形態64dが退治されるキャラクタ像64gが映し出され、さらに仮想遊戯空間内の鳥キャラクタは図14の通常形態に復帰して、遊戯を続行できるようになる。

【0079】図1に戻って、遊戯者Pは、心理テスト景3c及びルーレット景3fにおいて遊戯行為を行うことができる。例えば、心理テスト景3cにおいては、図7に示す入力装置5cのドア48cを開けて、格納室49cの中に携帯ユニット2を置く。すると、液晶ディスプレイ53c及び/又はスピーカ55cから心理テストのための質問がなされ、遊戯者Pはそれに答えて3個の選択ボタン62のうちのいずれかを選択して操作する。

【0080】遊戯のメインプログラムは、遊戯者Pがいずれの選択ボタン62を操作するかによって異なる演算結果を導き出す。例えば、それぞれに対して異なるハビネスエナジーを加えたり、減算したり、あるいは特殊形態の鳥キャラクタを発生させたりする。

【0081】また、図1のルーレット景3fにおいては、図11に示すルーレット型入力装置5fの携帯ユニット格納室49fに携帯ユニット2を置く。すると、ルーレット部69の中央部の映像表示部76に適宜の映像、図では女性の顔の映像が浮き出るように映し出され、さらにその周りの選択項目部71に各種の選択項目が表示される。そして次に、リング状に配列された複数の発光部72がルーレット遊戯のために順次に走査点灯を開始して、選択項目71の周りを光が移動する状態を表示する。

【0082】遊戯者Pがストップボタン(図示せず)を押すと、発光部72の光移動がゆっくりと停止し、その停止した位置の選択項目71がルーレット結果として選択される。そして、その選択された項目に従って鳥キャラクタが成長又は変化する。

【0083】以上のような遊戯行為を終了した遊戯者Pは、その後、図1の出口ステージ77に入り、その中に配設されたプリント出力装置90hの支持台108(図13)上に携帯ユニット2を置く。この状態で、携帯ユニット2側のデータが赤外線受発光装置107を通してCPU101へ伝送され、そのデータはさらにネットワークを通して遊戯側CPU60(図1)へ伝送される。このデータには、携帯ユニット2に割り当てられた、従って遊戯者P個人に割り当てられたIDパスワードも含まれる。

【0084】遊戯側CPU60はプリント出力装置90h側から信号を受けることをもって遊戯が終了したことを検知し、さらに伝送されたデータに従って遊戯の結果を演算し、その最終的な遊戯結果を遊戯者固有のIDパスワードに対応させて遊戯側メモリ61に記憶する。そしてそれと同時に、その遊戯結果をプリント出力装置90h側へ伝送する。またそれと同時に、遊戯側メモリ61に記憶された遊戯者の顔データであって当該IDパス

ワードに対応するものを読み出してプリント出力装置90h側へ伝送する。

【0085】プリント出力装置90h側のCPU101はプリンタ100を作動させて、遊戯側制御装置63から伝送された遊戯結果情報及び顔データに基づいて、例えば図18に示すようなプリント物としての結果用紙79を作製、すなわちプリントアウトし、これをプリント物排出部99(図13)から遊戯者Pへ向けて払い出す。また、遊戯者Pが持つ磁気カード47を読書き装置106に挿入することにより、その磁気カード47に遊戯結果、例えば最終的な鳥キャラクタの名前、ハビネスエナジー、年齢等が記憶される。

【0086】プリント物排出部99から払い出される結果用紙79には、図18に示すように、最終的な鳥キャラクタの名前81、最終的な鳥キャラクタの年齢82、遊戯者の顔写真83、最終的な鳥キャラクタの形態84、最終的な鳥キャラクタの性格状態85等がプリントされる。また、プリント出力装置90hが設置されている出口ステージ77に固有の絵柄111がプリントされる。

【0087】以上のように本実施形態に係る遊戯施設によれば、遊戯者Pに関する像である顔写真データを撮影手段であるCCDカメラ41によって予め受付ステージ3aで撮影してそれを遊戯側メモリ61に記憶しておき、遊戯の最中である出口ステージ77において遊戯者本人に対応する顔データを選択的に読み出してプリント物である結果用紙79上にプリントしている。この結果、遊戯者Pは遊戯結果以外に遊戯者本人に関する像をプリント物として得ることができるので、遊戯の楽しさをさらに一層増大させることができる。

【0088】いわゆる「プリクラ」等と称される従来公知のプリント出力装置では、遊戯者の顔等を撮影したその撮影場所においてプリント物が直ぐに排出されるようになっているのに対し、本実施形態の遊戯施設では、撮影場所とプリント物の排出場所とが遊戯の流れを勘案した上でそれぞれに最適な場所に設置されている。つまり、遊戯者の顔等といったデータは遊戯を始める前の受付ステージ3aにおいて採取され、プリント物は遊戯の最終段階である出口ステージ90hにおいて払い出され、これにより、撮影場所とプリント物の排出場所とを遊戯の流れに沿った最適の場所に分割して設置している。

【0089】なお、遊戯者Pは、本遊戯施設を繰り返して訪れてその都度遊戯を楽しむことができる。その際、遊戯者Pは前回の遊戯結果が記憶されている磁気カード47を受付ステージ3aへ持参し、図5に示す読書き装置43へその磁気カード47を挿入する。すると、制御回路39はその磁気カード47内に記憶された遊戯結果を、これから持つ携帯ユニット2内のメモリへ伝送する。そして、その携帯ユニット2に対して今回の遊戯

結果が継続的に記憶されて行く。

【0090】こうして遊戯者Pは、図14の最終段階の鳥キャラクタ(f)に到達するまで、繰り返して本遊戯施設を使って遊戯を楽しむことができる。鳥キャラクタが第1段階(a)から最終段階(f)に到達するまでにハピネスエナジーを何ポイント獲得しなければならないかということに関しては、施設管理者及び遊戯者の双方の要求に応じて適宜に設定できる。

【0091】本実施形態では図1において、レストラン景3e及び病院景3gの2つのデータ入力ステージに、それぞれ、プリント出力装置90e及びプリント出力装置90gが付設されている。本実施形態では、これらのプリント出力装置90e及び90gを用いることにより、既に説明した育成シミュレーションに加えて遊戯者の希望に応じて、プリント物としてのフォトシールを得るために以下のようなプリント行為を楽しむことができる。

【0092】すなわち、遊戯者移動領域1内に居る遊戯者Pがフォトシールを欲しいと思ったときには、レストラン景3e又は病院景3gの所まで行ってプリント出力装置90e又は90gのコイン投入口97(図10)にコインを入れる。また、テンキー入力装置96を操作してIDパスワードを入力する。また、選択・キャンセルボタン93を操作して液晶ディスプレイ92に複数種類、例えば9種類の異なる絵柄を順次に表示し、さらに決定ボタン94を操作することによりその中から希望の1つを決定する。図では4個のハートの模様の絵柄112が表示されると共に、IDパスワードに対応して取り出された遊戯者個人の顔写真113及び現時点での遊戯結果である鳥キャラクタの像114が合成された写真が表示される。

【0093】この写真表示を見た遊戯者Pがこれに満足であれば、テンキー96内に設けられた、あるいはそれ以外の適所に設けられたプリント指示スイッチを操作する。すると、プリント100が作動してプリント物排出部99から例えば図19に示すような、液晶ディスプレイに表示された映像がプリントされたフォトシール115が遊戯者Pへ向けて払い出される。図19では、4つ切りのフォトシールを例示したが、8つ切りその他任意の大きさにできることはもちろんである。

【0094】以上のように本実施形態では、図1の受付ステージ3aで1回の撮影をするだけで、遊戯者移動領域1内に設けた複数のプリント物排出部99の所、すなわちプリント出力装置90e及び90gの所では撮影を行うことなく、希望に応じて顔写真のプリント物をプリントできる。

【0095】この構成によれば、出口ステージ77に設けたプリント出力装置90hの場合と同様にして、遊戯者Pは出口ステージ77で受け取る遊戯結果以外に顔写真、すなわち遊戯者本人に関する像をプリント物として

得ることができるので、遊戯の楽しさをさらに一層増大させることができる。また、撮影場所とプリント物の排出場所とを遊戯の流れに沿ったそれに最適な場所に分割して設置できるので、遊戯の流れを邪魔することなく遊戯施設の中でプリント物をプリントできる。さらに、遊戯者移動領域1の中に撮影場所や撮影機器を設置する必要がないので、遊戯施設のコスト低減及び省スペース化を達成できる。

【0096】(その他の実施形態)以上、好ましい実施形態を挙げて本発明を説明したが、本発明はその実施形態に限定されるものではなく、請求の範囲に記載した発明の範囲内で種々に変更できる。

【0097】例えば、図1の実施形態では遊戯者に関する像である顔写真を含むプリント物を排出するプリント物排出部99を3ヶ所のプリント出力装置90e、90g、90hに設けたが、本発明は遊戯者移動領域1内の1ヶ所にプリント物排出部99が設けられる場合も含むものである。またさらに、プリント物排出部を遊戯者移動領域1から離れた場所に設置する場合も本発明に含まれるものである。

【0098】また、図1の実施形態では育成シミュレーションを遊戯内容としたが、これは単なる一例であり、遊戯の内容は希望に応じて種々に変更できる。

【0099】

【発明の効果】本発明に係る遊戯施設によれば、遊戯者は遊戯結果以外に顔写真等といった遊戯者本人に関する像をプリント物として得ることができるので、遊戯の楽しさをさらに一層増大させることができる。また遊戯者に関する像の撮影場所とプリント物の排出場所とを遊戯の流れに沿ったそれに最適な場所に分割して設置できるので、遊戯の流れを邪魔することなく遊戯施設の中でプリント物をプリントできる。さらに、プリント物の排出場所に撮影スペースを準備する必要が無く、しかも撮影機器を設置する必要もないので、遊戯施設の設計自由度が大きくなる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る遊戯施設の一実施形態を平面的且つ模式的に示す平面図である。

【図2】携帯情報記憶手段としての携帯ユニットの一例を示す正面図である。

【図3】図2の携帯ユニットの頂面図である。

【図4】図2の携帯ユニットに内蔵される制御系の一例を示す回路図である。

【図5】図1の施設に設置される受付装置の一例を示す回路図である。

【図6】図1の施設に設置されるデータ入力ステージの一例を模式的に示す図である。

【図7】図1の施設に設置されるデータ入力ステージの他の一例を模式的に示す図である。

【図8】図1の施設に設置されるデータ入力ステージの

さらに他の一例を模式的に示す図である。

【図9】図1の施設に設置されるデータ入力ステージのさらに他の一例を模式的に示す図である。

【図10】図1の施設に設置されるプリント出力装置の一例を模式的に示す図である。

【図11】図1の施設に設置されるデータ入力ステージのさらに他の一例を模式的に示す図である。

【図12】図1の施設に設置されるデータ入力ステージのさらに他の一例を模式的に示す図である。

【図13】図1の施設に設置されるプリント出力装置の他の一例を示す回路図である。

【図14】図1の施設において実行される育成プログラムに従って成長する鳥キャラクタの成長過程を示す図である。

【図15】鳥キャラクタの変種の一例を示す図である。

【図16】鳥キャラクタの変種の他の一例を示す図である。

【図17】鳥キャラクタの変種のさらに他の一例を示す図である。

【図18】図1の施設において発行されるプリント物の一例を示す平面図である。

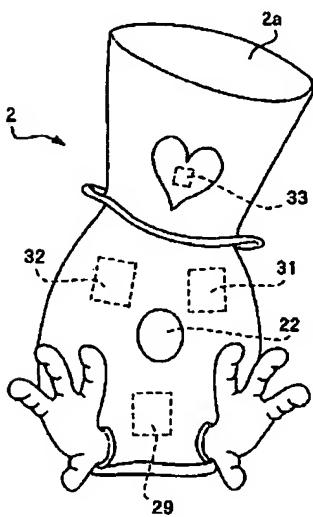
【図19】図1の施設において発行されるプリント物の他の一例を示す平面図である。

【符号の説明】

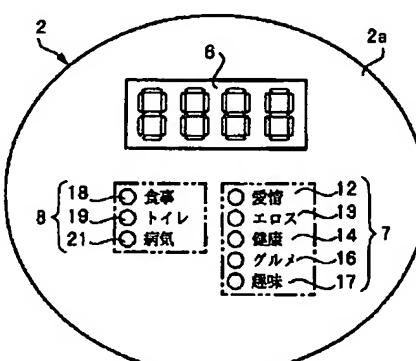
1 遊戯者移動領域

2	携帯ユニット
2 a	携帯ユニットの頂面
3 a～3 g	データ入力ステージ
4	受付装置
5 b～5 g	入力装置
6	数値表示LED
7	性格LED群
8	お世話LED群
2 2	状態表示用LED
4 1	CCDカメラ（撮影手段）
4 3	読み書き装置
4 7	磁気カード
4 8 b～4 8 g	ドア
4 9 b～4 9 g	携帯ユニット格納室
5 1 b～5 1 g	赤外線受光装置
5 3 b～5 3 g	液晶ディスプレイ
5 8 e, 5 8 g, 1 0 4	制御手段
6 1	遊戯側メモリ
6 3	遊戯側制御装置
6 4 a～6 4 g	鳥キャラクタ映像
7 9	結果用紙（プリント物）
9 9	プリント物排出部
1 0 0	プリンタ（プリント手段）
1 1 5	フォトシール（プリント物）
P	遊戯者

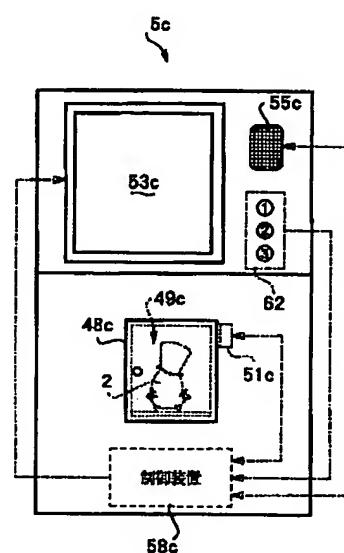
【図2】



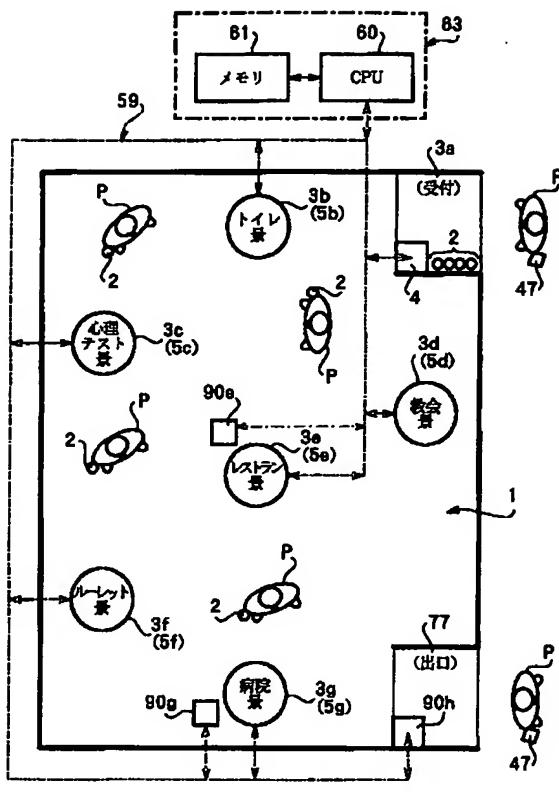
【図3】



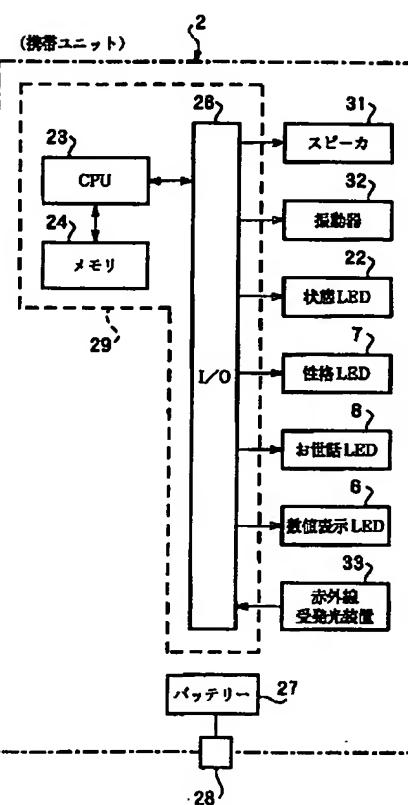
【図7】



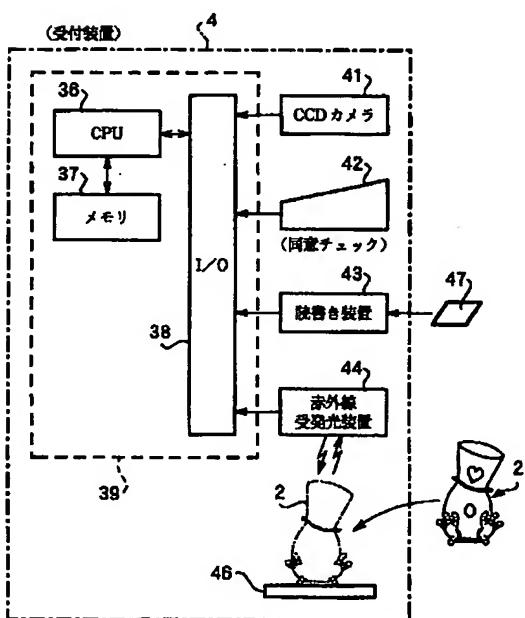
【図1】



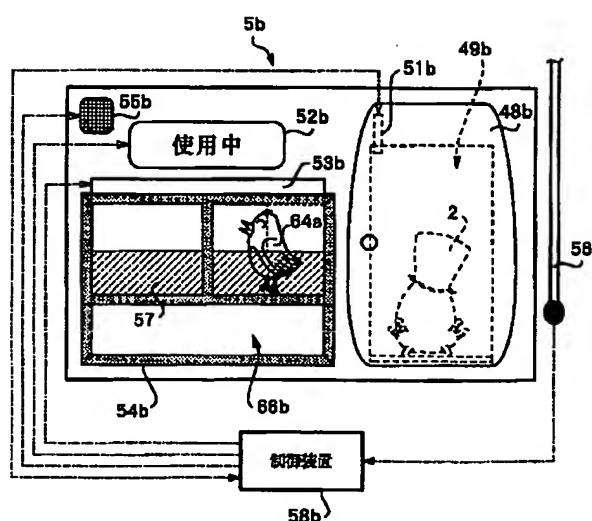
【図4】



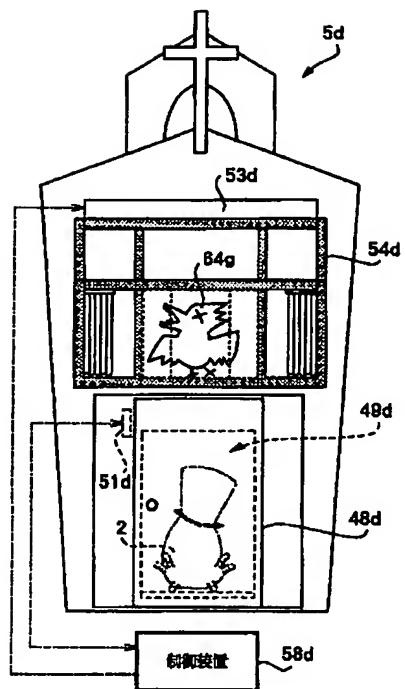
【図5】



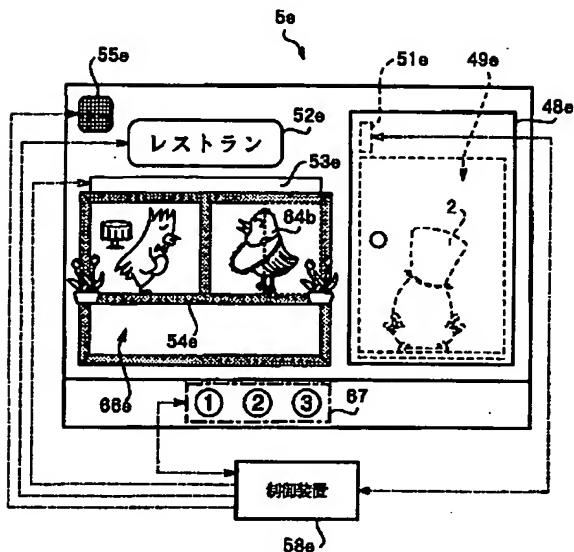
【図6】



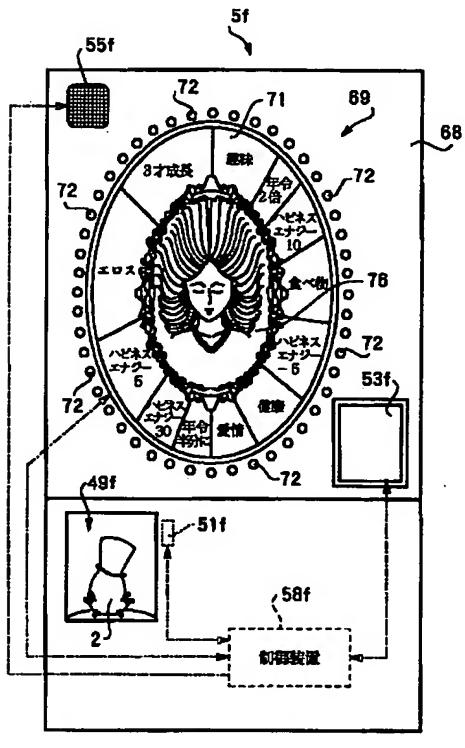
【図8】



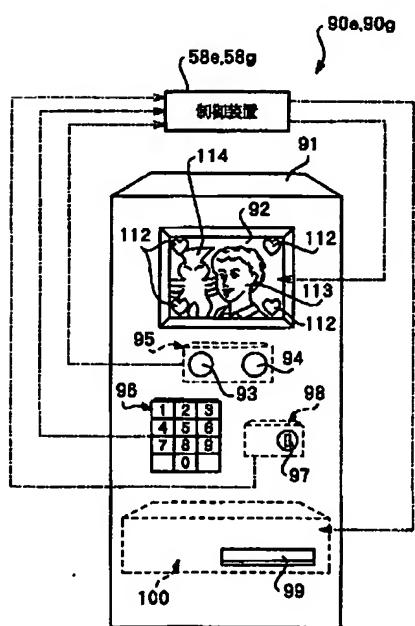
【図9】



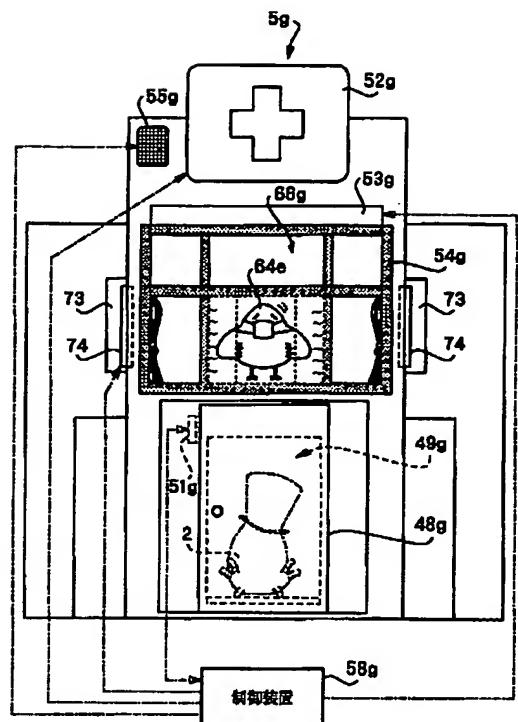
【図11】



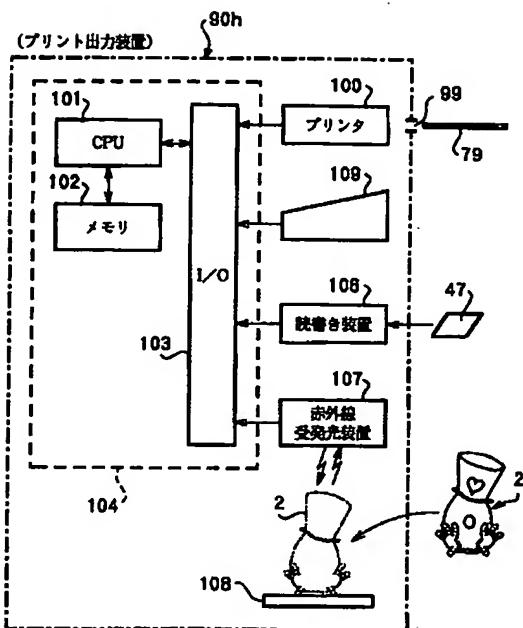
【図10】



【図12】

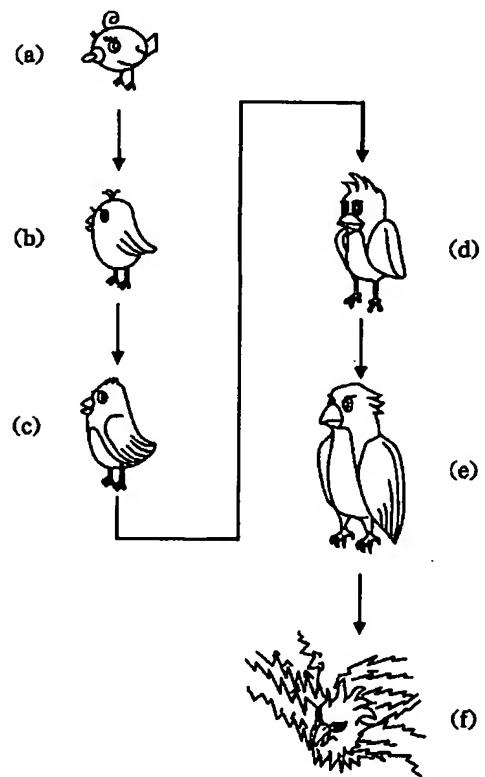
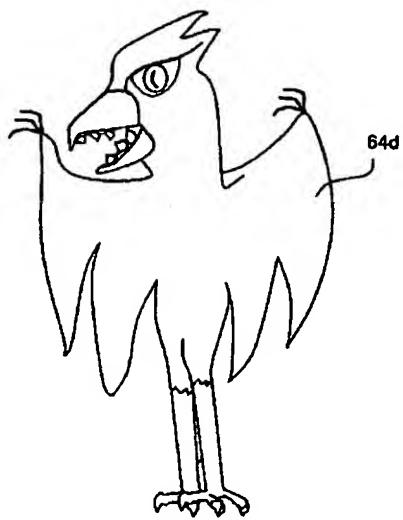


【図13】

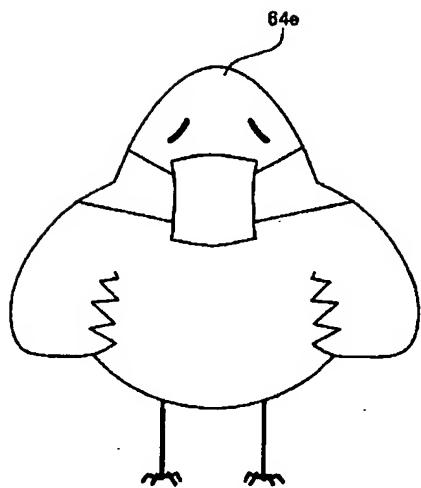


【図14】

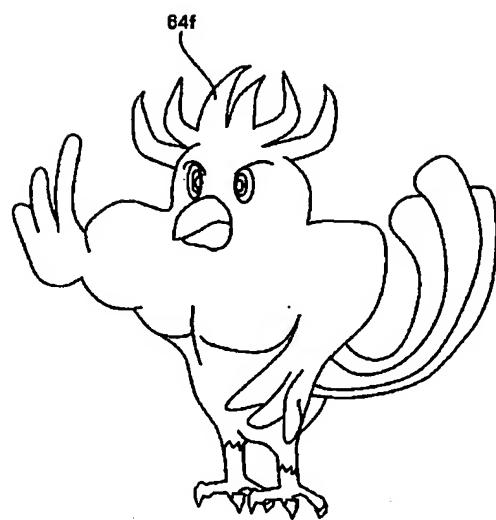
【図15】



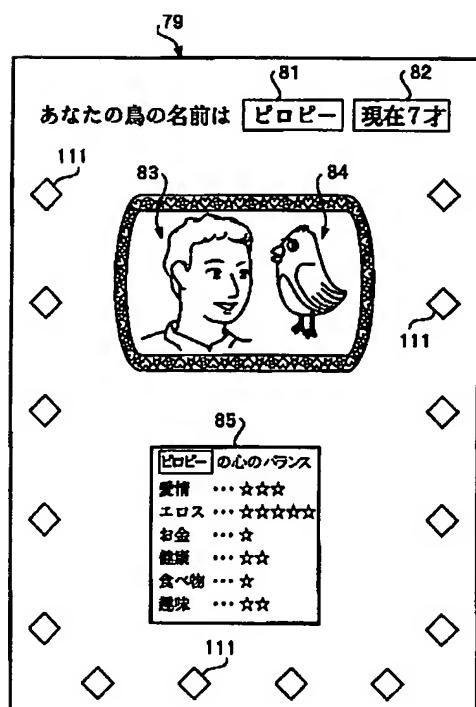
【図16】



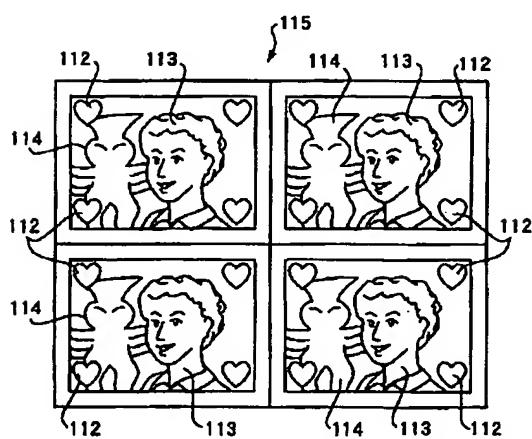
【図17】



【図18】



【図19】



フロントページの続き

(72)発明者 三橋 徳彦
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

(72)発明者 工藤 滉二
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

(16) 00-229181 (P2000-22JL8

(72)発明者 堀越 一夫
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA11 AA17 BA00 BA05
BB00 BB05 CA00 CA01 CA02
CA08 CB01 CB03 CC03 CC07
CC08
2H104 AA19 BC48
5C052 AA12 AA17 FA02 FA03 FA04
FB05 FC06 FD09 FE08 GA02
GA03 GA05 GB09
5C054 CA04 CC02 GA04 GA05 GB14
HA15
9A001 BB03 BB04 CC05 DD13 HH28
HH32 HH34 JJ35 KK16 KK24
KK42 KK57 KK60 LL03